

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK Negeri 4 Kendal
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak
Mata Pelajaran	: Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Kelas/ Semester	: XI/ I (Satu)
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Durasi	: 8 x 30 Menit (3 pertemuan)
Pertemuan	: 1

A. Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Rekayasa Perangkat Lunak Pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional..

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Rekayasa Perangkat Lunak Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3.Menerapkan tampilan format multimedia pada halaman web	3.3.1 Menjelaskan prosedur format tampilan multimedia dalam halaman web. 3.3.2 Menganalisis tag untuk tampilan gambar dalam halaman web.
4.3.Membuat kode html untuk menampilkan tampilan format multimedia pada halaman web	4.3.1 Merancang program tampilan format multimedia gambar dalam halaman web. 4.3.2 Membuat kode program tampilan format multimedia gambar dalam halaman web. 4.3.3 Menguji program hasil tampilan multimedia gambar dalam halaman web

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui penggalan informasi, video tutorial dan diskusi :

1. Peserta didik mampu menjelaskan prosedur format tampilan multimedia dalam halaman web dengan benar.
2. Peserta didik mampu menganalisis tag untuk tampilan gambar dalam halaman web dengan tepat.
3. Peserta didik mampu merancang program tampilan format multimedia gambar dalam halaman web dengan tepat.
4. Peserta didik mampu membuat kode program tampilan format multimedia gambar dalam halaman web dengan tepat.
5. Peserta didik mampu menguji program hasil tampilan multimedia gambar dalam halaman web tanpa error.

D. Materi Pembelajaran

Konsep tampilan multimedia dalam html, tag menampilkan gambar.

E. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Cermah, Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan
3. Model : *Problem Base Learning*

F. Alat dan Media Pembelajaran

- 1 Alat:

- a. Laptop
- b. Smartphone
- 2 Media Pembelajaran:
 - a. Google Classroom.
 - b. Google Meet.
 - c. WA Grup

G. Bahan Pembelajaran

- 1. Slideshare
- 2. E-Modul

H. Kegiatan Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan siswa melalui Whatsapp Group untuk masuk ke Google Meet. 2. Guru memberi salam, menanyakan kabar siswa dan mengingatkan pentingnya mematuhi protokol kesehatan covid-19. 3. Guru memimpin peserta didik untuk siap belajar dengan diawali berdoa bersama. 4. Mengingatkan siswa untuk mengisi daftar hadir yang sudah di posting di aplikasi Google Classroom sesuai dengan jadwal dan waktu tenggat yang sudah di tentukan (menerapkan sikap disiplin, tanggung jawab dan jujur). 5. Guru menyampaikan informasi kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi serta tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran dan juga menyampaikan pokok pokok / cakupan materi pembelajaran. 6. Menjelaskan penilaian yang akan dinilai dari keaktifan mengisi daftar hadir, bertanya pada kolom komentar dan menyelesaikan serangkaian tugas yang telah tersedia, dan mengumpulkannya tepat pada waktunya. 7. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang apapun yang berkaitan dengan pembelajaran. 8. Memberi arahan ke siswa untuk melaksanakan pembelajaran, materi dan tugas akan dikirimkan melalui Google Classroom mata pelajaran Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak 	<p>25 menit</p> <p>WA Grup (Asinkron)</p> <p>Google Meet (Sinkron)</p>
	A. Pemberian rangsangan (Stimulation)	

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa secara mandiri diminta untuk membuka materi berupa E-Modul yang telah di posting di Google Classroom. 2. Peserta didik dipersilahkan untuk mengunduh semua materi dan bahan/aplikasi yang dibutuhkan. 3. Peserta didik membaca lembar kerja peserta didik untuk mengetahui hasil yang harus dicapai dari pembelajaran. 	200 menit (Asinkron)
	<p>B. Pernyataan/identifikasi masalah (problem statement)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengidentifikasi format tampilan gambar dalam halaman web. 2. Peserta didik berusaha mencari tahu format tampilan gambar dalam halaman web. 	
	<p>C. Pengumpulan data (Data Collection)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui chat di Google Classroom peserta didik berdiskusi mengenai format tampilan gambar dalam halaman web. 2. Peserta didik dari kelompok lain menanggapi hasil diskusi yang di posting di Google Classroom. 3. Peserta didik di minta mencari referensi dari berbagai sumber lain di internet pada materi format tampilan gambar dalam halaman web. 	
	<p>D. Pembuktian (verification)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengolah hasil analisa dan informasi yang diperoleh, menemukan hipotesa tentang: <ol style="list-style-type: none"> a. Definisi b. Langkah-langkah penentuan kebutuhan komponen dari pengamatan c. Hasil diskusi dicatat dalam lembar kegiatan peserta didik 	
	<p>E. Menarik kesimpulan (generalization)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik <i>upload</i> hasil diskusi di Google Classroom mengenai format tampilan gambar dalam halaman web. 2. Peserta didik menyimpulkan materi tentang format tampilan gambar dalam halaman web. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengevaluasi materi yang telah dipelajari bersama. 2. Secara bersama-sama siswa menyimpulkan tentang format tampilan gambar dalam halaman web. 3. Guru menyampaikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. 4. Guru mengakhiri kegiatan dengan berdoa. 	25 menit (Sinkron)

I. Penilaian Pembelajaran

a. Teknik : Non Test dan Test

b. Bentuk:

- Penilaian sikap : Sikap peserta didik saat pembelajaran (absensi dan keaktifan berdiskusi) melalui observasi
- Penilaian pengetahuan : Tes online Form Quiz Google Classroom
- Penilaian keterampilan : Laporan hasil praktik dengan LKPD dan upload hasil proyek di Google Classroom

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Kendal, September 2020
Guru Mata Pelajaran,

Suharto, S.Pd., M.Pd.
NIP.19670627 199003 1 008

Herli Kusuma Pradana, S.Kom
NIP.